|  |  |
| --- | --- |
|  | **Escola Municipal de Educação Básica Augustinho Marcon.**  **Catanduvas, março de 2021.**  **Diretora: Tatiana Bittencourt Menegat.**  **Assessora Técnica Pedagógica: Maristela Apª. Borella Baraúna.**  **Assessora Técnica Administrativa: Margarete Petter Dutra.**  **Professora: Marli Monteiro de Freitas.**  **Aluno(a): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **Disciplina: Arte.**  **Turma: 2º ano.** |

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA – ARTE 12/04/ 2021 A 16/04/2021**

**CONTEÚDO:** JOGOS DE IMPROVISAÇÃO- TEATRO

**7-ATIVIDADE: JOGO DA MEMÓRIA**

O JOGO DA MEMÓRIA ESTIMULA AS CRIANÇAS A CONSTRUIR CONHECIMENTOS E DESCOBRIR O MUNDO POR MEIO DE EXPERIÊNCIAS ESTIMULANTES E DIVERTIDAS.

REGRAS DO JOGO

* É JOGADO EM DUPLAS OU EQUIPES.
* COMECE O JOGO COLOCANDO TODAS AS CARTAS VIRADAS PARA BAIXO SOBRE UMA SUPERFÍCIE.
* A JOGADA É QUANDO UM JOGADOR VIRA DUAS CARTAS E COLOCA-AS PARA CIMA, PARA QUE TODOS OS JOGADORES POSSAM VER.
* SE O JOGADOR VIRAR DUAS CARTAS QUE NÃO CORRESPONDEM, AMBOS AS CARTAS DEVEM SER VIRADAS PARA BAIXO NOVAMENTE NO MESMO LOCAL.
* SE O JOGADOR VIRA UM PAR DE CARTAS QUE COINCIDEM EM UMA JOGADA, O JOGADOR GANHA O PAR DE CARTAS E RECEBE OUTRA CHANCE DE JOGAR.
* O OBJETIVO DO JOGO É VIRAR O MAIOR NÚMERO DE PARES DE CARTAS POSSÍVEL.
* O VENCEDOR É O JOGADOR QUE REÚNE O MAIOR NÚMERO DE PARES.

**ATIVIDADE PRÁTICA:** VAMOS CONFECCIONAR UM JOGO DA MEMÓRIA

OBSERVE AS FIGURAS ABAIXO E FAÇA UM DESENHO IGUAL NO ESPAÇO EM BRANCO. (OBSERVE O MODELO).

APÓS PINTAR TODOS OS DESENHOS RECORTE E COMECE A JOGAR.

|  |  |
| --- | --- |
| Resultado de imagem para EMOJI alegria  **ALEGRIA** | Resultado de imagem para EMOJI alegria  **ALEGRIA** |
| **TRISTEZA** | **TRISTEZA** |
| **MEDO** | **MEDO** |
| **RAIVA** | **RAIVA** |
| **VERGONHA** | **VERGONHA** |
| Resultado de imagem para EMOJI AMOR  **AMOR** | **AMOR** |
| Resultado de imagem para EMOJI ESPANTADO  **ESPANTO** | **ESPANTO** |